

POWER PLAYER

No
5 / 93
Hinta
5,-

SNES

LAGOON

Another world

NHLPA Hockey '93

Desert Strike

King Arthurs World

Best of the Best

PGA tour Golf

NES

Lemmings

McDonaldland

Mr. Gimmick

Prince of Persia

GAME BOY

Star Wars

Jetsons

Seikkailu vieraassa maailmassa

ANOTHER WORLD™

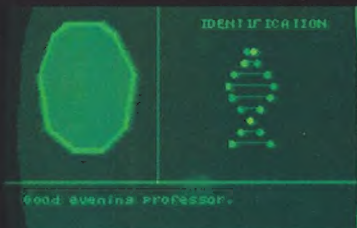
On myrskyinen yö vuonna 1997. Tohtori Lester Knight Chaykin päättää lähteä laboratorioonsa testaamaan tuoreimpia kohteitaan. Mutta juuri kun hän istahtaa tietokoneen ääreen iskee salama! Huoneesta ei jää jäljelle kuin laaja ja syvä kuoppa. Tohtori Chaykinin ruumiin läpi kulkee 300 gigawattia ja hän katoaa toiseen ulottuvuuteen.



RATA
1

Lester herää valtaisan tärskyn jälkeen veden alta. Sinun täytyy päästä nopeasti pintaan, ettet hukkuisi. Kun vedestä selviää ylös, on aivan yksin vieraassa maassa. Sekaisuudesta huolimatta on syytä lähteä heti liikkeelle, ettei hitaasti ympärillesi kiertyvä tuntosarvi ehdi vetää sinua takaisin veteen. Tällaa niljaisia otuksia, jotka matelevat oikealle päin, ja jatka matkaa kunnes törmäät karmaisevaan villieläimeen. Juokse mahdollisimman äkkiä vasemmalle kunnes saavut kuilun luokse. Loikkaamalla aivan reunalta ylettyy lianiin ja voi heilauttaa itsensä takaisin karmean elukan toiselle puolelle. Jatka juoksemista nyt oikealle ja kohta pian erikoisen tyypin, joka ampuu villiolutuksen. Et voi tietää onko olento ystävä vai vihollinen, mutta ainakin hän on pelastanut sinut taatun varmalta kuolemalta. Silmissäsi alkaa hämärtyä...

ANOTHER WORLD	Interplay
	PELAAJIA
	1
	PELITYYPPI
	Seikkailu
	PELIMUISTI
	Salasana
GAMEINK	
X	
VAIKEA	



Tällainen on tausta Interplayn mielikuvitukselliselle seikkailulle. Pelaajan tehtävänä on ohjata Lesteriä toisessa ulottuvuudessa lukemattomien kenttien lävitse ja tulla toimeen avaruuden olioiden ja hirviöiden kanssa, joiden vihamielisyydestä ei ole tietoa. Pelissä on huikea, uudenlainen kolmiulotteinen grafiikka, joka tekee tunnelmasta todella eläväisen. Myös äänet ovat vahvat ja jännittävät.



RATA 2

Kun heräät jälleen, löydät itsesi jonkinlaisesta vankilasta. Olet ahtaassa häkissä, joka on ripustettu korkealla sellin kattoon. Häkissä on vieressäsi hahmo, joka pelasti sinut monsterin kynsistä.

Alapuolella kulkee vahti edestakaisin. Painamalla ristiohjainta eteen ja takaisin saa häkin heilumaan. Ennen pitkää häkki rysähtää suoraan vahdin päälle, joka luonnollisesti pökertyy tällistä. Hän ehtii kuitenkin kutsua apuvoimia, joten nyt on kiire napata vahdin ase, jotta näistäkin voisi selviytyä. Jon-



Vankilassa

kin matkan päässä tulette lukitulle ovelle, mutta mystinen kumppani auttaa teidät eteenpäin.

Seuraavassa huoneessa on hissi, jolla pääsee kolmeen muuhun kerrokseen. Ensin kannattaa mennä alas nitistämään vahti. Seinällä oleva hälytyn kannattaa ampua myös rikki ennen kuin jatkaa ylös. Seuraavassa kerroksessa pitää tuhota ovi ja juosta vasemmalle ennen kuin vahti ehtii tielle. Nyt olet maanalaisissa käytävissä ja mystinen toverisi lähete etsimään omaa reittiään ulos.

RATA 3

Kuljeskeltuasi aikasi käytävissä päädyt huoneeseen, jossa on mahdollista ladata pistooli jälleen käyttövalmiuteen (siitä on jostain syystä loppunut latinki). Tämän jälkeen on paras juosta vasemmalle

ja hypätä reunan yli. Putoat alemmalle tasanteelle. Ammu sitten seinä pirstoiksi niin selviydyt radalle neljä.

Nämä ohjeet riittävät varmasti pelin alkuun, mutta kentästä 4 eteenpäin pitää reitti selvittää itse. Sinun täytyy kyetä nyt pitämään Lester hengissä ja haeskella reitti pois vieraasta maailmasta...



Haavoittunut



Ja kuollut

	9,0	9,0	4,5	9,0
10	GRAFIikka	ÄÄNI	PILATTAVUUS	VIIHDE
8				
6				
4				
2				
0				

Toimituksen arvio

Käsissämme on erinomainen peli. Loisteliais avausjakso, todentuntuinen grafiikka, mahtavat äänet ja jännittävä tunnelma ansaitsevat Another Worldille kunniamaininnan Huippupeli. Ainoa heikkous tässä seikkailussa on vähän kömpelö peliohjaus, mutta muissa suhteissa on tehty melkein täydellistä työtä. Mahtaisaa.

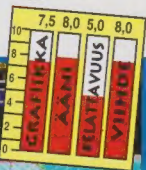
NHLPA Hockey '93

NHLPA HOCKEY '93

Electronic
PELAAJIA
1-2
PELIMUOTTI
Urheilu
PELIMUOTTI
Salasana
GAMESK
X
HELPPÖ

Jos on olemassa yksi peliyhtiö, joka erikoistuu urheiluun, sen täytyy olla Electronic Arts. Erilaisilla futis-, koripallo- ja golfpeleillään he ovat hankineet vahvan jalansijan urheilupelien tekijöiden nokkana. Heidän tuorein uutuutensa on nimeltään NHLPA Hockey '93 ja kyseessä on korkealuokkainen lätkäpeli, jossa esiintyy melkoinen nippu NHL:n joukkueita ja pelaajia.

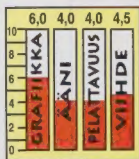
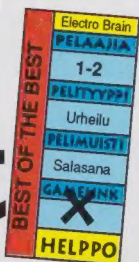
Jo-kaisella pelaajalla on omat erikoisominaisuutensa ja kukin on hyvä eri asiassa. Ennen pelin aloittamista on siis syytä tutustua joukkueesi pelaajataulukoihin, että tiedät ketkä pelaajat osaavat mitäänkin jäällä. Peliin sisältää läjittäin eri valintamahdollisuuksia ja taulukoita, mistä toiset pelifanit innostuvat. Voit valita tapahtuuko pelissä vaihtoja ja tuomitaanko jäähyjä ja paitsioita. Tilanteista saa uusintoja ja maali-vahdin voi ottaa kentältä ja mitä-hän kaikkea. Tämä tuntuu alkuun hankalalta, mutta pian oppii tuntemaan joukkueensa mennessä tullen ja pelikin alkaa sujua.



Toimituksen arvio

Vihdoin on saatu myös SNES:ille jääkiekkopeli ja vieläpä hyvä sellainen. Grafiikka on yksityispiirteinen, tehosteet ovat hyviä ja pienpalttiset taulukot nostavat pelintunnetta. Selvin puute touhussa on epämieluisen turvainen peliohjaus. Muissa suhteissa peli on hauska, varsinkin kaksinpelinä, ja tämä lienee parhollinen tuttavuus lätkäfanille, joilla on Super Nintendo.

Best of the Best



Capcomin saavutettua uskomaton suosio Street Fighter II -pelillä on vähän jokainen peliyhtiö yrittänyt jäljitellä peli-ideaa. Monta samantyylistä peliä on julkaistu, mutta vastaavaa tuntumaa ei ole löytynyt. Ranskalainen Locrieli teki alun perin kickboxing-pelin, josta tämä outo karatemuunnos on väännetty. Ainakin tässä on omiakin ideoita. Best of the Best ratkeaa pelkillä sallituilla potkuilla ja lyönneillä, jotka voivat tosin oudoksuttaa karateharrastajaa, eikä tulipalloilla, sähköiskuilla ja sumo-otteilla.

Valinnanvara on tämän karatepelin parhaita puolia. Ottelijalle voi itse valita ulkonäön, kansallisuuden ja nimen sekä sen jälkeen iskuvaihtoimen, jossa on 13 vaihtoehtoa 55 mahdollisuudesta. Ottelussa voi käyttää siis näitä 13 iskuja. Jos ottelu päättyy ajan loppumiseen, eikä toisen ylivoimaan, määräytyy voittaja käytettyjen eri iskujen määrän mukaan. Vastustajaa kannattaa siis ravistella yllätyksillä pitkän matkaa.

Kun olet saanut valittua nimen, kotimaan ja iskurepertuaarin, on aika asettaa turnaukseen ilman mitään kokemusta, rahoja tai pokaaleita. Kokemusta karttuu otteluissa ja harjoituksissa, rahaa siunaantuu kunhan refleksit ja voimat lisääntyvät ja pokaaleita saa tietysti vain voitettamalla turnauksia.

Pelissä ei ole niinkään vaikeaa selviytyä rankinglistan kymmenen parhaan joukkoon. Mutta kun sitten ekyst turnaukseen kehän ulkona, missä ei ole tuomaria, sääntöjä tai hankkoja, voi äiti tulla nopeasti mieleen.



Toimituksen arvio

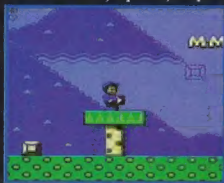
Kyllähän tämä on lähempänä kunnon urheilua kuin SF2, mutta meno ei ole niin hauskaa. Animaatio on onnistunut hienosti, mutta muuten grafiikka ei ole erikoinen, kuten eivät äänetkään. Peli on omaperäinen ja liikkeissa on valinnanvaraa. Mutta kun tärkeä pelitunnelma puuttuu, on kokonaisuus yllättävänkin valju.

Mario on jälleen kopiokoneessa

McDonaldland



taikalaukun ja pelaajan pitää



Ronald McDonald tekee tuloaan videopeli-maailmaan yhdessä kaverien Mick ja Mack kanssa. Hamburglarit eli burgervarkaajat ovat vieneet Ronaldin taikalaukun ja pelaajan pitää ohjata Mick tai Mack seitsemän maailman läpi rosvon perässä ja kaapata laukku takaisin.

Jokaiselle radalle on kätkeyty joukko kortteja. Sinun tehtäväsi on löytää tietty määrä ja palauttaa kortit omistajilleen, että pääset etenemään seuraavaan kenttään. Kun onnistuu löytämään kaikki kortit radalta, saa erityisiä bonusvoimia. Korttien lisäksi maailmoihin on siroteltu paljon muutaakin käyttökelpoista. Muun muassa seuraavia:



MCDONALDLAND (M.C. KIDS)	Virgin Games
	PELAAJIA
	1-2
	PELITYYPPI
	Tasoloikka
	PELIMUISTI
GAMESINK	
KESKIT.	

Kultaiset jouset

Näitä M löytää joka puolelta ja kun niitä saa täydet sata kasaan, pääsee bonusradalle, jolla voi ansaita jopa viisi lisää elämää.

Lisäelämät

Lisäelämien kerääminen on avain kaikkein hankalimmille radoille. Jokainen elämä parantaa mahdollisuuksia löytää Ronaldin maaginen laukku.

Mick Mack

Tällä erikoisella apuvälineellä voi vaihtaa hahmoa, siis Mick Mackiin tai päinvastoin. Tällaisen voi löytää bonusradalta.

Mick Mack on paras bonusesine mitä pelin aikana voi löytää. Kentissä on myös salaisia ovia, joista voi päästä piiloradoille. Oven eteen pitää asettaa ja painaa B-nappia.

Toimituksen arvio

Tämä peli on kopioitu häikäilemättä Mario-seikkailuista. Maailmat ja radat on rakennettu aivan samaan tapaan kuin SMB 3. Sitä ikävämpää että peliohjaus ja grafiikka ovat selvästi heikommat ja koko puuha ei pärjää alkuunkaan oikeille Mario-peleille. Musiikki ei ole hullumpi ja innokkaat tasoloikkajat voivat viihtyä tämänkin kanssa. Mutta mitään uutta ei ole tarjolla.

10	4,0	6,0	3,5	5,0
8	GRAFIikka	ääni	PELATTAVuus	ViihDE
6				
4				
2				
0				



Gimmick!

MR. G I M M I C K

Mary on täyttämässä pian neljä vuotta, joten hänen isänsä haluaa löytää tyttölle hienon syntymäpäivälahjan. Isä menee katukauppiaan luokse, joka on kehuskellut myyvänsä hienoimpia ja erikoisimpia tavaroita koko kaupungissa. Katukauppias tarjoaa isälle pientä eläintä, jota hän kutsuu nimellä Gimmick. Hän kertoo, että Gimmickillä on taikavoimia ja kehuu pientä eläintä täydelliseksi synttärilahjaksi. Isä ostaa Gimmickin ja luonnollisesti Mary on onnessaan hauskastä pikkuelukasta.



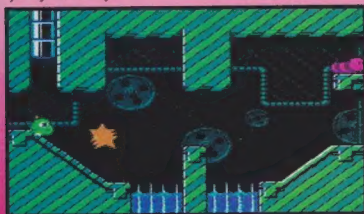
Mr. Gimmick on tasoloikkauspeli, joka muistuttaa aika tavalla Ufouria. Tämä ei ole suuri ihme, sillä Sunsoft-yhtiö on molempien pelien takana. Gimmickiä pitää hyppyyttää ympäri mitä ihmeellisimpien ratojen perässä. Alku tuntuu vaikealta, mutta pelissä on loputtomat continuuet ja monta elämää, joten samaakin rataa voi yrittää yhä uudestaan kunnes pääsee eteenpäin.

MR. GIMMICK	Konami
	PELAAJIA
	1
	PELITYYPPI
	Tasoloikka
	PELIMUISTI
GAMENK	
X	
KESKIT.	

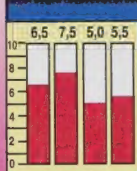
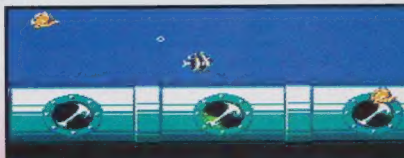


Rata 1 / 1

Syntymäpäivien jälkeisenä yönä perheen talossa tapahtuu jotakin erikoista. Maryn huoneen lelut heräävät henkiin ja vievät sankarin toiseen maailmaan. Onneksi Gimmick on nähnyt mitä tapahtui ja seuraa omistajaansa. Nyt pelaajan tehtävä on ohjata Gimmickiä mutkikkaassa maailmassa ja löytää Mary.



Rata 1 / 2



Maailma

Toimituksen arvio

Kuten sanottu Mr. Gimmick on samantyylinen peli kuin Ufouria, niin grafiikan, musiikin kuin peliohjauksenkin suhteen. Pelillä ei ole isompaa uutta annettavaa, mutta seikkailu on mukava ja toisenlainen. Pelaaminen on hauskaa ja siihen pääsee nopeasti sisälle. Tämä sopti mainosti nuoremmille Nintendo-pelaajille.

KING ARTHUR'S WORLD™

KING ARTHUR'S WORLD

Jaleco
PELAAJIA
1
PELITYYPPI
Aivo-voimistelu
PELIMUISTI
Salasana
GAMELINK
X
VAIKEA

	7,0	7,5	8,5	5,0
GRAFIKKA				
ÄÄNI				
PELATTAVUUS				
VIIHDE				



"Kuningas Arthur tarvitsee luotettavia alamaisia, jotka voivat avustaa häntä vaarallisessa toimeksiannossa." Tämä tiedotus leviää kuningaskunnan jokaiseen kolkkaan ja pian saadaan kerättyä jousi- ja miekkamiehiä, käsityöläisiä ja ritareita kuninkaan avuksi. Miehistä valitaan vahvimmat ja urheimmat kamppailun maailman pahoja voimia vastaan.

Sinä olet kuningas Arthur, jonka täytyy johtaa miehensä julmia vihollisia vastaan ja voittaa taistelut. Tämän pelin ohjaus toimii samaan tapaan kuin Lemmings, mutta suurena apuna on mahdollisuus käyttää Nintendo-hiirtä. Koko pelikin perustuu vastaavaan ideaan kuin Lemmings, mutta tämä on hiukan mutkikkaampi. Tällä on niin hyvät kuin huonotkin puolensa, riippuen lähinnä pelaajan kaipaamasta haasteesta.

PELIHAHMOT

Pelin kaikki hahmot tulevat radan alussa teltasta ja menevät sitten suoraan määrättyihin tehtäviinsä. Koska pelaaja on kuningas, hän antaa myös määräykset.

Kuningas Arthur on pelin avainhahmo ja häntä voi ohjailta milloin tahansa radoilla. Kuningas ei kuulu kiivaimpiin taisteluihin, sillä hän on yhtä koraamaton kuin shakissa. Jos Arthur lyödään on peli lopussa.

Dynamiittisotilaat kantavat räjähdetykkeitä mukanaan. Ohjaa heidät oven tai muun esteen luokse, niin he räjäyttävät reitit auki ja pääset kulkemaan.

Insinöörit työskentelevät ryhmässä ja auttavat toimenpiteillään toisia etenemään. He itse palaavat työnsä jälkeen suorinta tietä telttaan.

Ritarit ovat kuninkaan urheimpia ja parhaita sotilaita. He taistelevat kuningaskunnan ja kansan edestä kaikkia vihollisia vastaan ja uhraavat kaikkensa kuninkaan eteen.

Jousimiehet ovat tarkkoja ampujia ja voivat hyökätä pitkältä etäisyydeltä. Voit säätää useita ampumakulmia riippuen halutusta kantomatkasta.

Sotamiehet eivät ole kovin hyökkäviä ja heitä tarvitaan ennen kaikkea puolustukseen vihollishyökkäyksiä vastaan. Sotilaat toimivat lähinnä yksin, eivätkä ryhmissä kuten useimmat muut.

Taikurit omaavat maagisia voimia, joiden avulla he voivat vahvistaa tai parantaa muita miehiä. Voimia pitää käyttää säästellen, sillä niitä ei ole liikaa. Numero kunkin taian alla kertoo kuinka paljon käyttökertoja on.



Pimeyden taikurit kannattaa pitää erossa omista miehistä. He nimittäin osaavat vain vahingollisia taikoja, joita voi käyttää pahimpia vihollisia vastaan. Myös näitä taikoja pitää säästellä.



Katolla loimuaa.

Toimituksen arvio

King Arthur's World on siis idollaan lähellä klassikkopeliä Lemmings, mutta puolta ei ole ihan yhtä hauskaa. Ajaja parannus on pelaaminen Nintendo-hiiren kanssa, mikä todella auttaa peliohjauksessa. Kysyttävää on huonosta pelistä, mutta koska kaikkien hienouksien oppiminen on hidasta, ei tätä voi suositella aloittelijalle. Jotta peliin pääsisi kunnon sisälle täytyy olla joku hyvin karsivallinen tai rutinoitunut pelaaja.



Lemmings

Lohduttoman vähä-älyiset sopulit ovat täällä taas. Tällä kertaa hyökkäys on suunnattu NES-konsoliin ja ellet sinä auta heitä löytämään reittiä sadan radan läpi, he kulkevat varmaan kuolemaan.



Rata 2

Tämä uutuus on melko tarkkaan sama peli kuin jo julkaistu SNES-peli. Ainoa isompi ero on grafiikassa ja musiikissa. Näin ollen tämä ei ole kovin kiintoisa niille, joilla jo on SNES-versio. Mutta kaikki muut haluavat varmaan kuulla pelistä enemmänkin.

Sopuleille voi opettaa kahdeksan erilaista taitoa.

Ensimmäisissä, helpoimmissa radoissa sinun täytyy käyttää vain yhtä taitoa kussakin, mutta ennen pitkää tarvitset kaikkia taitoja, että selviäisit radasta läpi. Usein taitoja on jaossa vain tiukasti rajattu määrä, joten sinun täytyy nopeasti valita oikea taito oikealla hetkellä. Tässä on kahdeksan taitoa, jotka voit opettaa:



Sopulit posahtavat

keä taito oikealla hetkellä. Tässä on kahdeksan taitoa, jotka voit opettaa:



Kiipeäjä

Kiipeäjä on syytä pitää huikan silmällä. Kun valitset, että joku sopuleista ryhtyy kiipeilemään, hän kipuaa ympäriinsä, kaiken vastaan sattuvan yli, loputtomasti.



Liitäjä

Liitäjät pärjäävät muita sopuleita paremmin pudotessaan korkealta. He avaavat vain sateenvarjon ja leijuvat, kun muut sopulit läiskähtävät ikävästi tantereeseen.



Pommittaja

Pommittajat uhraavat itsensä pelastaakseen toiset sopulit. Kun annat sopulille pommittajan kyvyn, hän laskee numerot viidestä alaspäin ennen kuin räjähtää. Pommittajia käytät tehdäkseksi reikiä seinini ja lattioihin.

Pysäyttäjä



Ihan kuten pommittajat, uhraavat pysäyttäjätkin itsensä kavereiden takia. He jäävät paikoilleen ja ohjaavat toiset sopulit pois. Valitettavasti pysäyttäjät eivät palaa enää normaaleiksi sopuleiksi. Saat pysäyttäjän kyllä halutessasi katoamaan.



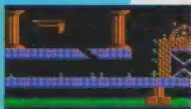
Rakentaja

Rakentajat kantavat selässään lautoja. Näiden avulla voi tehdä siltoja ja rappusia silloin kun se on tarpeen. Mutta repusta löytyy rajoitetusti lautoja. Muista tarkkailla niiden määrää.



Vaakakaivaja

Vaakasuntaan kaivavat sopulit tekevät tunnelin vuoren tai puun läpi siinä suunnassa mihin he ovat vaeltaneet. He kaivavat kunnens tulevat ulkoilmaan tai törmäävät



Kaivosopuli

Kaivosopulilla on varusteenaan haku ja hän alkaa louhia siitä kohdasta missä oli. Kaivosopulit pääsevät jopa betonin läpi, mihin vaakakaivajat aina tysesäivät.



Kuopankaivaja

Kuten vaakakaivajatkin tekevät kuopankaivajat lujasti töitä pelkillä käsillään. Ainoa ero niissä on, että kuopankaivajat menevät suoraan alaspäin niin pitkälle kuin pääsevät.

Ocean
PELAAJIA
1
PELITYYPPI
Aivo-
voimistelu
PELIMUISTI
Salasana
GALENN
X
VAIKEA

7,0	7,0	8,0	8,5
GRAFIikka	ÄÄNI	PELATTAVUUS	VIIHDE

Toimituksen arvio

Tämä peli on edelleen yhtä hauska kuin SNES-versiokin oli. Ainoana erona on grafiikan ja musiikin köykäisempi taso tässä versiossa. Mutta se ei juuri kiusaa tällaisessa pelissä. Valitella häiritsee kylläkin, kun sopulit eikavat vakkyyä, jos niitä on liikaa ruudussa. Mutta mainiota puuhaa kaikkina.

DESERT STRIKE

Electronic Arts
PELAAJIA
 1
PELITYYPPI
 Toiminta
PELIMUISTI
 Salasana
GALENK
 X
VAIKEA

Kenraali Mubaba määrää täysin yllättäen armeijansa hyökkäämään rikkaaseen naapurimaahan. Hän uhkaa maailman mahtimaita sanoen räjäyttävänsä naapurimaan öljykenttineen ilmaan, elleivät nämä tottele häntä. Uhkaukset otetaan vakavissaan, mutta se ei tarkoita, että kenraalit kaikkia puheita aiottaisiin kunnioittaa. Pelaaja on erittäin taidokas hävittäjäalentäjä, jonka tehtävänä on suorittaa erikoiskomennuksia. Apulentäjän kanssa täytyy suoriutua koko joukosta vaarallisia mutta tärkeitä helikopterilentoja, että mielipuolinen kenraali voidaan taltuttaa.



Desert Strike on jo toinen SNES-peli, joka perustuu Persianlahden sotaan. Pelissä ei tosin mainita nimeltä Irakia tai Kuwaitia sen paremmin kuin USAakaan, mutta tapahtumat on helppo sijoittaa sinne. Super Battletankissa, jonka tapahtumat olivat samaisesta sodasta, ajeltiin panssarivaunulla autiomaassa, mutta tässä pelissä siis lennetään helikopterilla.

Pelissä voi valita yhden viidestä eri apupilotista. Toiset osaavat käyttää taitavasti vintturia, kun toiset ovat lahjakkaita ampujia. Lt. Carlos Valdez on kätevä molemmissa tehtävissä, joten hän on kannattava valinta. Poimi hänet mukaan tuhotun lentokoneen läheltä.



	7,5	7,0	7,5	8,5
GRAFIikka				
ÄÄNI				
PELATTAVUUS				
VIIHDE				

Toimituksen arvio

Desert Strike on hyvä esimerkki pelistä, jossa on onnistuttu yhdistämään toiminta ja strategia kiinnostavasti. Yksityiskohtainen grafiikka ja melko mukava musiikki tekevät pelistä viihdyttävän ja monien tehtävien haastavuus antaa vastinetta rahoille. Huokkona puolestaan nousee esiin vain paikoin turhauttava väkkyös, mutta sisukkaalla yrityksellä selviää kovistakin tehtävistä.





Ilkeä Jaffar on saanut maan hallintaansa kun sulttaani on poissa ja nyt hän haluaa naimisiin sulttaanin tyttären kanssa. Tiellä on vain yksi este, tuntematon seikkailija, joka on myös rakastunut prinsessaan. Jaffar sulkee nuoren kosijan synkkään vankityrmään ja usko selvineensä ongelmistaan. Nyt hän pääsee naimisiin prinsessan kanssa.

Mutta nuori seikkailija ei luovuta niin helposti. Hän murtautuu ulos vankiluolasta ja alkaa etsiä tietä ulos.

Maanalaiset luolat ovat valtavia ja vahteja on kaikkialla, mutta sinun avullasi hän voi löytää reitin. Häät itsensä sulttaaniksi nostaneen Jaffarin ja prinsessan kesken tapahtuvat tunnin kuluttua, joten aika on vähissä.



Piikkejä



Pilareita



Taistelu

Jep, tämä tarina on kerrottu jo kahdesti ennenkin tässä lehdessä. Syy on yksinkertainen: tämä on jo pelin kolmas eri Nintendo-versio. Tällä kertaa on vuorossa NES-versio, joka on yksinkertaisesti väripainos Game Boyn pelikasetista. Ohjelmoijat eivät ole käyttäneet erityisesti koneen mahdollisuuksia hyväkseen, sillä muutakin kuin värit olisi voitu lisätä. Sen lisäksi Virgin on myynyt pelin oikeudet edelleen Mindscapeille, joka julkaisee pelin Pohjoismaissa.



Nirri pois

Toimituksen arvio

Prince of Persia on alun perin hauska seikkailu, mutta kun komea, pafoneltu SNES-laitos on tullut jo tutuksi, tuntuu tämä versio hiukan köppäiseltä. Grafiikka on kompelompää ja musiikki keskinkertaista. Varmaan tämäkin olisi viehättänyt uutena pelinä, joten jos SNES- ja GB-laitokset eivät ole tuttuja, kannattaa ehkä tutustua hienoon ideaan. Mutta SNES-versio on siis laadultaan ylivoimainen. Eikä kyse ole pelkästään 8- ja 16-bitisten eroista.

The Jetsons - Robot Panic



Kivisten avaruussukulaiset

George Jetson oli eräänä päivänä normaalisti töissään avaruuskukuksessa, kun hän havaitsi robottien ja tietokoneiden käyttäytyvän omituisesti. Kun Georgen vaimo Jane soittaa ja kertoo, että hän ja lapset Elroy ja Judy ovat huomanneet saman, käy selväksi että jotain on tekeillä. Jane on tavaratalossa, Judy on rock-konsertissa ja Elroy avaruuspallostadionilla ja kaikkien kolmen pitää suoria nopeasti tiehensä, että George voi poimia heidät avaruusalukseensa.

Jetsonin perhe

Tämä avaruusperhe ei ole tullut erityisen tutuksi täällä Pohjolassa, joten lienee syytä kertoa popoosta muutama sana. Perheen neljä jäsentä ovat siis isä George, äiti Jane ja lapset Judy ja Elroy. Hahmojen takaa löytyy Hanna Barbera, joka on vastuussa myös paljon tutummista Kivisten ja Sorasten perheistä. Nyt Taito on siis hankkinut oikeudet ja tehnyt pelin perheestä.

Kaikki perheenjäsenet ovat siis omilla teillään ja sinun pitää auttaa Janea, Judyä ja Elroyta selvittämään omat ratansa. Onnistumisen jälkeen he kohtaavat Georgen ulkona.

Space Ball Dome - Elroy

Elroy ei voi puolustautua robotteja vastaan muulla kuin palloilla. Rata vie riittävästi ajan oikealle, joten sinun täytyy olla nopea ettet putoa alas tai joutu ahdinkoon.

Concert Hall - Judy

Judy oli rock-konsertissa, kun robotit alkoivat käydä hankaliksi. Hänen täytyy selvittää neljän huoneen lävitse ennen kuin tie ulkoilmaan isän luokse löytyy. Mutta kolmanteen ja neljänteen huoneeseen hän tarvitsee magneettikenttiä. Myös jet-skateboardista eli suihkurullalaudasta on apua kynnien kanssa. Varsinaisia aseita Judylla ei ole, joten kannattaa pitää tiiltä aina käsillä.

Shopping Mall - Jane

Janella on laite, jonka avulla hän voi lentää ostoskeskuksessa. Ongelmana on sen vaatima lataus jokaisen lennon jälkeen. Asetu turvalliseen paikkaan, jossa kelmit eivät ole uhkaamassa ja odotele energialatingin saamista.

Kolmannen radan jälkeen on Georgen aika käydä Cogswellin tehdas kampaailuun viimeisten robottien kanssa.

Apuvälineet

Energiakapselit

Energiakapselit antavat tietysti lisää voimia. Mutta vain yksi sydän täytyy kerralla.

Sydämet

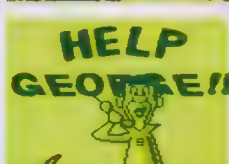
Kun peli alkaa on sydämiä viisi kappaletta, mutta näitä voi löytää lisää matkalla.

Energiatankit

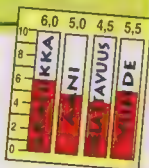
Energiatankit täyttävät kerralla kaikki sydämet. Valitettavasti näitä on tosi vaikea löytää.

Erkoisiesineet

Kun saat kerättyä kymmenen esinettä olet ansainnut lisää elämää. Pelajan paussiruudussa näkyy timantti.



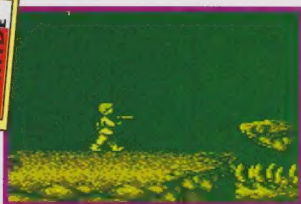
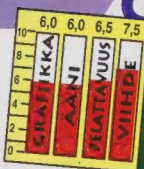
WE MUST PROTECT THE PEOPLE.



Toimituksen arvio

Jetsons on selvästi Taiton yritys löytää seuraaja suosituille Flintstones-pelille. Jetsons ei yllä aivan samaan luokkaan, mutta tämäkin on mukava peli. Kuten Flintstones on tämäkin melko helppo selvittää ja sopii ennen kaikkea vähemmän pelanneille ja nuoremmille Nintendo-harrastajille. Pienempää ja köykäisempää GB-seikkailua kaivanneet, jotka pitivät Flintstonesista, nauttivat varmaan tästä puuhastelusta.

STAR WARS



Tässä on sitten kolmas peli Tähtien Sodasta, Game Boyn versio NES- ja SNES-seikkailujen perään. Tällä kertaa peliä ei julkaissut Lucasfilm Games vaan UBI. Kyseessä on kuitenkin edelleen sama pelisuunnittelija, mikä on myös helppo huomata. GB:n Star Wars on nimittäin melko tarkalleen sama kuin NES-seikkailu.

Tatooine – Autiplaneetta

• Laserluola

Tässä luolassa ei ole lainkaan vihollisia. Harjoittele vain juoksemista ja hyppelämistä ja muista napata voimabonukset lähellä luolan suuta.

• Hiekkamönkijä

Täällä sinun pitää löytää ja pelastaa R2-D2. Varo hankalia Jawaseja, jotka yrittävät pysäyttää sinut. R2-D2 on korkealla oikealla.

• Hiekkakansan luola

Älä mene liian lähelle kammottavaa santaväkeä, vaan kierrä kauempaa, väistele ja ammu. Luolassa on myös hyvin kätketty lisäelämä.

• Hiekkakoirien luola

Mene matalaksi ja ammu santarakit samaan tapaan kuin hiekkaihmisetkin. Älä kulje kilven ohi, jota tarvitset Millennium Falconiin.

• Toukkien luola

Tämä kenttä ei ole tolkuttoman vaikea. Mutta kohtaa melkoisen määrän hietatoukkia, jotka pitää ohittaa, että pääsee kilpien luokse.

• Syöksyhampaan luola

Hups, mutta tämä on kimurantti! Pysyttele jälleen etäällä vihulaisista, niin voit päästä loppuun hakemaan kilpeä pimeästä luolasta.

• Kenobia luola

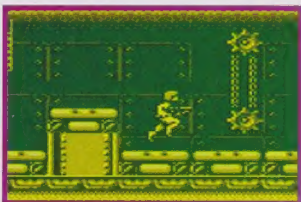
Tuntuu mukavalta kohdata viimein rauhanomainen henkilö, joka ei käy kimppuun. Obi-Wan antaa sinulle lasermiekan.

• Mos Eisley

Mos Eisley on Tatooine hämäre avaruusasema. Täällä tulee vastaan synkeää porukkaa. Ei mikään viihtyisä ympäristö.

Tässä oli vasta seikkailun ensimmäinen planeetta. Et ole vielä kohdannut Han Soloa etkä prinsessa Leiaa, joten jatka planeetoiden tutkimista kunnes he tulevat vastaan. Koko galaksin tulevaisuus on käsissäsi.

STAR WARS	UBI Soft
	PELAAJIA
	1
	PELITYYPPI
	Seikkailu
	PELIMUISTI
	-
	GAMELINK
EI	
VAIKEA	



Toimituksen arvio

Viimeisen päälle tehdyn Super Star Warsin jälkeen tämä GB-seikkailu ei aivan mykistä. Kyseessä on siis vain mustavalkoversio tutusta NES-seikkailusta. Itse pelissä ei ole kuitenkaan mitteen sijaa, joten jos NES-versiota ole tuttu, kannattaa tätä vähintään vilkaista.

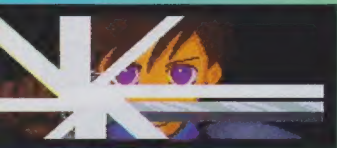
Lagoon



nes paha henki saapui ja alkoi tuhota seutua. Onneksi hyvät jumalat saivat pahan hengen pysäytettyä pyhän kunnmiekan avulla. Lakelandin rauhaa turvaamaan jumalat lähettivät kaksi pientä lasta.

Olipa kerran rauhanomainen maa nimeltä Lakeland. Kansa voi hyvin ja eli tyytyväisenä kun-

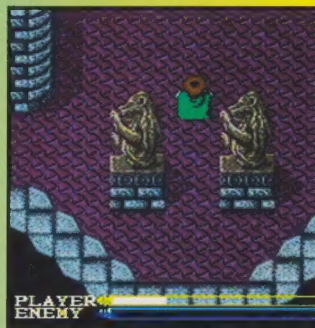
Kemco/Seika
PELAAJIA
1
PELITYYPPI
Seikkailu
PELIMUISTI
Paristomuisti
GAUCHINK
X
ESKIT.



Toinen lapsi oli valon poika ja toinen taas pimeyden poika. Kun he kasvoivat, piti heistä tulla turva maalle vaaroja vastaan. Vanha viisas nimeltä Mathias pantiin vastamaan lapsista sekä valon ja pimeyden tasapainosta. Mutta ennen kuin Mathias sai lapset huostaansa kaappasi paha Zorah pimeyden pojan.



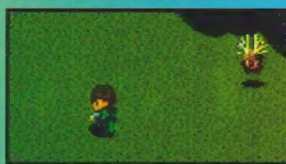
Kylässä



Philpin linna



Neljätoista vuotta on kulunut ja valon poika Nasir on kasvanut Mathiaksen luona. Aivan yllättäen ilmestyy paha henki jälleen ja saastuttaa Lakelandin veden. Ihmiset ovat vedestä riippuvaisia, joten jotain pitää tehdä nopeasti. Tässä sinä astut mukaan kuvaan...

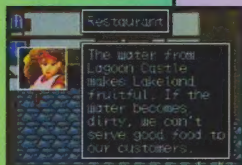
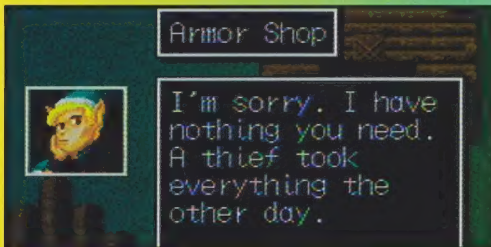


Takaa-ajettu

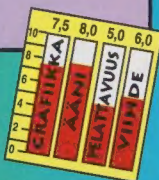
Sinä olet Nasir Kemco/Seikan uudessa seikkailussa Lagoon. Sinun täytyy kerätä tietoja ja taitoja käymällä eri paikoissa ja taistelemalla monstereita vastaan. Tehtävänä on löytää paha henki ja nitistää se. Peli on sekoitus seikkailua ja roolipeliä. Tässä kerätään kokemuspisteitä, aseita ja taikoja sekä kuljetaan labyrinteissa roolipelien tapaan, mutta myös taistellaan Zelda-pelien kaltaisesti.

Kompassia kaivataan!

Lagoon on helppo peli päästä juonesta kiinni, myös nuoremillekin pelaajille, mutta heikkoutena on kaikkien labyrinttien paisuteltu laajuus ja mutkikkuus. Jos pelissä olisi edes karttoja, ettei tarvitsisi koko ajan tuhertaa niitä itse paperille. Sokkeloissa ei ole paljon örkkejä, joten aika menee juoksenteluun ja hyppimiseen. Kaikkein hauskinda on tappelut valtaisien loppumonsterien kanssa (sitte jos ne löytää).



Ravintola



Apuväline



Kirkko

Toimituksen arvio

Tämä seikkailu suuntautuu lähinnä Zelda-pelien saralle, mutta Lagoon ei ole yhtä valmis pelinä. Musiikki ja grafiikka ovat laatuvaraa, mutta labyrinttien sotkuisissa reiteissä nousee hermo pintaan, vaikka olisi selvittänyt ennenkin roolipelejä. Jos Kemco/Seika olisi tehnyt jonkinlaisen karttasysteemin ja satannut vähän useampiin vastuksiin matkalla, olisi tulos parempi. Mutta ei tämä hullumpi ole. Suomen markkinoille mahtuu hyvinkin roolipelejä ja tämä Lagoon myös.

PGA Tour Golf

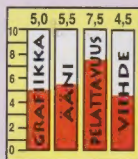


Monimutkaista golfia

Uusin golf-peli Super Nintendolle vie pelaajan golf-kiertueelle, jonka unohtaa nopeasti. Vastassa on 60 amerikkalaista ammattilaista ja kierrettävänä neljä turnausta: Sawgrassin Player's Champion, PGA West Stadiumin PGA West Tournament, Avenelin Kemper Open ja Eagle Tracen Honda Classic.

PGA Tour Golf sisältää läjäpäin valintamahdollisuuksia ja ennen kuin pääsee lyömään palloa tiiltä, saa tutustua moniin valintaruutuihin. Myös pelin aikana saa nähdä reiän ja pallon monelta suunnalta ja tehdä valintoja. Ja jos jokin reikä tuntuu turhan hankalalta, voi myös kuunnella eri asiantuntijoiden vinkkejä. Valitettavasti tätä kaikkea on liikaa, että se pysyisi mielessä. Itse pelaaminen kiinnostaa kuitenkin useimpia eniten.

Grafiikka poikkeaa jonkin verran muista golf-peleistä. Tässä ruutu on kameran kuva, joka seuraa palloa koko matkan reiälle (tai metsään toisissa tapauksissa). Musiikkia ei ole pelin aikana, mutta linnut livertävät ja muut tehosteet antavat vaikutelman kauniista kesäpäivästä kentällä.



Toimituksen arvio

Huolimatta valintamahdollisuuksista, kulmista ja asiantuntijoista ei itse pelaaminen juuri viehätä. Hal's Hole in One Golf toimii useimmissa suhteissa paremmin, vaikka tässä on neljä turnausta siinä kuin Hole in Onessa on vain yksi. Täytyy olla todella innoittunut, että jaksaa katsella palloa kaikista vinkeleistä ja ottaa lyönnit uusintoina. Mutta jos sellainen houkuttaa, niin tässähan näitä on kaikkilla mausteilla, turhan päiten.

